

This Page Is Inserted by IFW Operations
and is not a part of the Official Record

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning documents *will not* correct images,
Please do not report the images to the
Image Problem Mailbox.

(12) Publication of Unexamined Utility Model Applications (U)

(11) Utility Model Application Publication No.
JP, 5-86388

(43) Publication Date: November 22, 1993

(51) Int. Cl. 5	ID Code	Office Ref. Code	F1	Technical Indication Area
A63F 9/22	G			
H04Q 9/00	341	B	7170-5K	

Request for Examination Unrequested Number of Claims 2 (Total 3 pages)

(21) Application No. JP, 4-27409

(22) Date of Filing April 24, 1992

(71) Applicant 000001973
NEC Home Electronics, Ltd.
4-24, shiromi 1-chome, chuo-ku,
Osaka-shi, Osaka

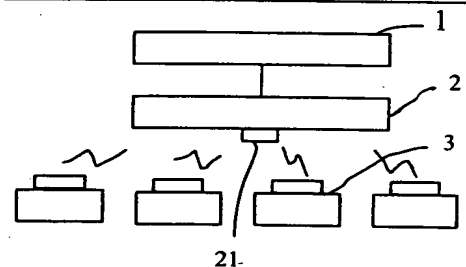
(72) Creator of device Shinichi OBANA
c/o NEC Home Electronics, Ltd.
4-24, shiromi 1-chome, chuo-ku,
Osaka-shi, Osaka

(54) [Title of the Device] VIDEO GAME DEVICE_

(57) [Abstract]

[Purpose] To provide wireless connection between a video game machine and a plurality of controllers.

[Constitution] The video game machine and the controller communicate with each other wirelessly, and a plurality of the controllers are provided with a controller code setting switch. When the comparison of the set code with an authorization code sent from the main game machine yields substantial match, a predetermined data signal is sent.



- 1. Display
- 2. Main game machine
- 3. Controller

21. Infrared ray transmitter/receiver
Block diagram of system in embodiment

(19)日本国特許庁(JP)

(12) 公開実用新案公報(U)

(11)実用新案出願公開番号

実開平5-86388

(43)公開日 平成5年(1993)11月22日

(51)Int.Cl. ⁵	識別記号	庁内整理番号	FI	技術表示箇所
A 6 3 F 9/22	G			
H 0 4 Q 9/00	3 4 1 B	7170-5K		

審査請求 未請求 請求項の数2(全 3 頁)

(21)出願番号 実願平4-27409

(22)出願日 平成4年(1992)4月24日

(71)出願人 000001937

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
大阪府大阪市中央区城見一丁目4番24号

(72)考案者 尾花 信一

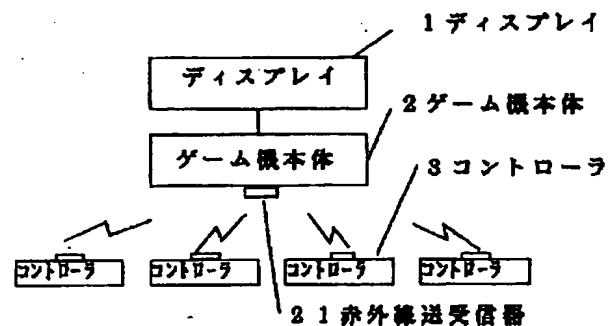
大阪府大阪市中央区城見一丁目4番24号日
本電気ホームエレクトロニクス株式会社内

(54)【考案の名称】 テレビゲーム装置

(57)【要約】

【目的】 テレビゲーム機と複数のコントローラ間の接続をワイヤレス化する。

【構成】 テレビゲーム機とコントローラ間の交信をワイヤレス化すると共に、複数のコントローラにそれぞれコントローラコード設定用スイッチを設け、設定したコードとゲーム機本体から送られた許可コードとが一致した場合に、所定のデータ信号を送信する様構成した。



実施例システムブロック図

【実用新案登録請求の範囲】

【請求項1】 テレビゲーム機本体と、ディスプレイ装置と、複数のコントローラと、からなるテレビゲーム装置において、

前記テレビゲーム機本体と前記複数のコントローラはそれぞれ双方向通信可能な赤外線送受信器を備え、

前記複数のコントローラは、それぞれコントローラの番号を示すコントローラコードの設定スイッチを有し、前記テレビゲーム機本体に所定のデータ信号を送信するに先立って、設定されたコントローラコードを前記テレビゲーム機本体に送信し、

前記テレビゲーム機本体は受信したコントローラ信号の中から所定のコントローラ選択手段により、選択したコントローラに許可コードを送信し、

前記複数のコントローラは、送信した前記設定されたコントローラコードと受信した許可コードとが一致した場合に前記所定のデータ信号を送信する様構成したことを特徴とするテレビゲーム装置。

【請求項2】 前記所定のコントローラ選択手段は、所定の一定期間内に受け付けた送信許可申請のための各コントローラからの受信信号から同一のコントローラが重

複しないように選択するものである請求項1記載のテレビゲーム装置。

【図面の簡単な説明】

【図1】 実施例のテレビゲームシステムブロック図

【図2】 コントローラの平面図

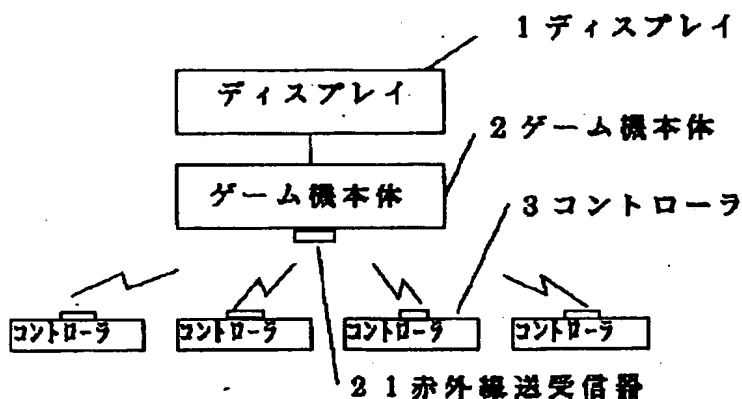
【図3】 コントローラ信号送受信回路ブロック図

【図4】 コントローラのデータ送信フロー

【符号の説明】

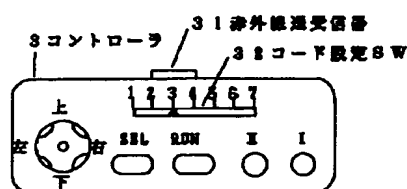
- 1 ディスプレイ
- 2 テレビゲーム機
- 20 ゲーム機本体部
- 21、36 赤外線受信器
- 22 パルス復調器
- 23 直並列変換器
- 24 パッドデータ変換器
- 25、32 パルス変調器
- 26、33 赤外線送信器
- 31 並直列変換器
- 3 コントローラ
- 34 コード設定スイッチ
- 35 コード比較器

【図1】



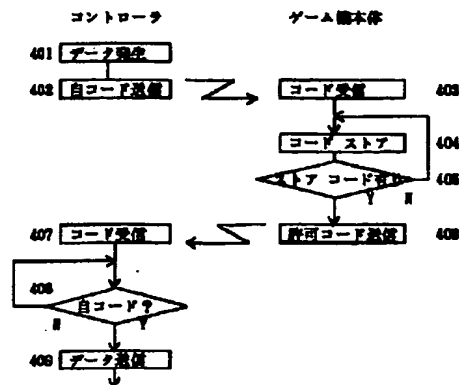
実施例システムブロック図

【図2】



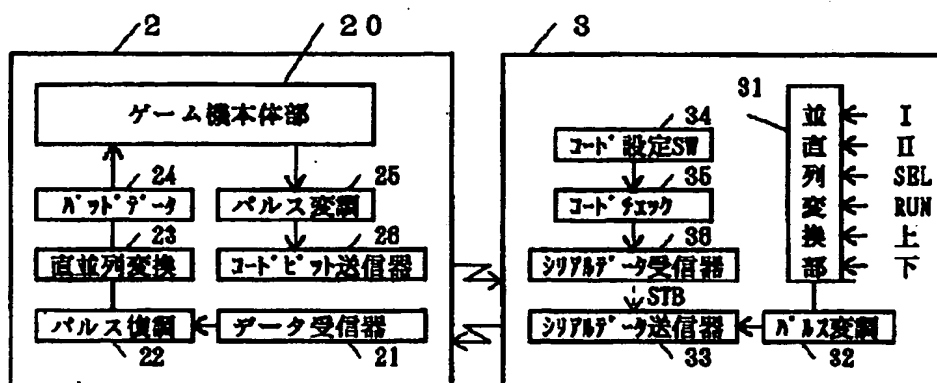
コントローラ平面図

【図4】



コントローラのデータ送信フロー

【図3】



コントローラ信号送受信回路ブロック図

【考案の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本考案は家庭用テレビゲーム機の操作装置に関し、特に赤外線を用いた複数人によるゲームの操作系に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来の家庭用テレビゲーム機の多くはテレビゲーム機本体とコントローラがケーブルによって接続されており、赤外線を用いたコントローラの場合にはテレビゲーム機本体1台に対してコントローラ1台の構成になっている。

【0003】

【考案が解決しようとする課題】

このようにゲーム機本体とコントローラがケーブルによって接続されているものではテレビゲーム機本体とコントローラの距離はケーブルの長さによって制限される。

【0004】

また、テレビゲーム機本体1台に対し複数のコントローラを使用する場合にはケーブル同士が絡まるという課題があった。

【0005】

一方、赤外線を用いた操作装置はテレビゲーム機本体1台に対してコントローラ1台の構成であるため、複数のコントローラを同時に使用することができないといった課題があった。

【0006】

【課題を解決するための手段】

本考案は、上述の課題に鑑み考案されたもので、

複数のコントローラは、それぞれコントローラの番号を示すコントローラコードの設定スイッチで設定されたコントローラコードをゲーム機本体に送信し、ゲーム機本体は受信した複数のコントローラ信号の中からコントローラ選択手段により選択したコントローラに許可コードを送信し、

コントローラは、設定されたコントローラコードと受信した許可コードとが一致した場合に、所定のデータ信号を送信する様構成したものである。

【0007】

【実施例】

本案の一実施例を図1に従って説明する。1はテレビ受像機などのディスプレイ装置、2はテレビゲーム機本体、21はテレビゲーム機側赤外線送受信機、3はコントローラである。図2はコントローラ3の平面図で、31はコードデータの赤外線送受信器、32はコントローラのコントローラコードを設定するためのコントローラコード設定スイッチで、複数のコントローラを区別するために設けられ、この場合7個まで設定が可能である。

【0008】

図3は、テレビゲーム機側送受信機とコントローラの送受信関連部分のブロック図である。図において、20はテレビゲーム機本体、21はデータ受信器、22はパルスデータ復調器、23は復調された受信シリアルデータの並列信号変換器、24は受信信号をコントローラのキーパッドデータに変換するパッドデータ変換器である。26はゲーム機本体からの信号をパルス変調する変調器、26はパルスデータを送信する赤外線送信器である。

【0009】

3はコントローラで、31はキーパッドのパラレルデータの並直変換器、32はパルス変調器、33は赤外線送信器である。

【0010】

34はコントローラコード設定スイッチ、35はコード比較器、36は赤外線受信器である。

【0011】

図4は本考案に係る送受信データの処理フローで、コントローラは、キーパッド操作によってデータが発生すると（ステップ401）、まず設定されたコントロールコードを送信する（ステップ402）する。

【0012】

ゲーム機本体は、受信したコントロールコードを受信順にメモリにストア（ス

テップ 404) し、所定のルール (ゲーム内容による) に従って送信を許可するコントローラに対する許可コードを送信する (ステップ 406)。

【0013】

各コントローラは、この許可信号を受信し (ステップ 407)、自身に対するものかどうかをチェックする (ステップ 408)、自身のものであれば、キーボード操作によって発生した前記のデータを送信する (ステップ 408)。

【0014】

【考案の効果】

以上に説明したように本考案は、赤外線による双方向通信を行い、かつコントローラコードを送信することでコントローラデータの送信優先順序を指定しているので、テレビゲーム機本体とコントローラの距離がケーブルの長さに左右されたり、コントローラのケーブル同士が絡まることなく、複数の操作装置を同時に使用することができる。